C L U B
Nintendo
SONDER-AUSGABE 4
TERRANIGMA
COMIC
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

Der blaue Planet... vor Äonen von unbekannten Mächten erschaffen. Lange Zeit herrschte Chaos auf dem kargen Himmelskörper, bis sich der erste Lebensfunke zwischen den Glutstätten der Oberfläche zeigte. Doch der Funke war nicht rein – zwei Gesichter prägten sein Wesen. Tief verborgen in der bloßen Existenz schlummerten sie: Gut und Böse, Wahrheit und Lüge, Himmel und Hölle!

Ungeachtet des innerlichen Zwiespalts entwickelte sich der Funke zur lodernden Flamme des Lebens. Pflanzen...Tiere... Menschen... aus den primitiven Urformen heraus entwickelte sich im Laufe der Zeit der freie Wille, Intelligenz und das Streben nach Höherem. Das Leben folgte dem Willen der Evolution und der blaue Planet erstrahlte in neuem Glanz. Doch zusammen mit den Variationen des Wachstums vergrößerte sich auch die Macht der unterbewußten Kräfte. Eruptionen der einen oder anderen Seite drohten immer wieder das Gleichgewicht zwischen Liebe und Haß zu verschieben...

Im Laufe der Jahrhunderte entwickelte sich die Menschheit weiter. Technologie und Industrie revolutionierten die Evolution. Auch der Kampf der Elemente, Gut und Böse, fand noch immer statt. Diesmal sogar heftiger denn je.

Die Auseinandersetzung gipfelte in einer finalen Schlacht am südlichsten Punkt der Erde. Keine der beiden Gewalten ging aus dieser Schlacht als Sieger hervor. Die Kontinente der Oberwelt versanken in den Tiefen der Meere und die Unterwelt wurde im Kristallnebel versiegelt.

Aus eigener Kraft konnte keine der Mächte die Welt wiederbeleben. Deshalb war die dunkle Macht auf fremde Hilfe angewiesen, auf einen Menschen, der das Siegel bricht und dadurch die Kreaturen der Nacht aus der Verbannung befreit.

Unwissend, welche Folgen sein Tun haben würde, bricht der Held nun auf, um das Böse wieder in seine Schranken zu weisen. Sein erstes Ziel bei diesem Vorhaben sind die fünf Türme des Bösen...

Impressum

Titelmotiv: Terranigma (SNES)

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold
Redaktion:	Markus Pfitzner, John. D. Kraft, Thomas Görg
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Zeichnungen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Layout, Satz, Litho:	Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg Produktionsleitung: Reiner Herrmann
Titelgestaltung:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das Club Nintendo Sonderheft „Terranigma-Comic" wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise (unregelmäßig): bis zu 4 Ausgaben pro Jahr.

© 1996 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Club Nintendo Sonderheft „Terranigma-Comic" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Sonderheftes bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co. Ltd.

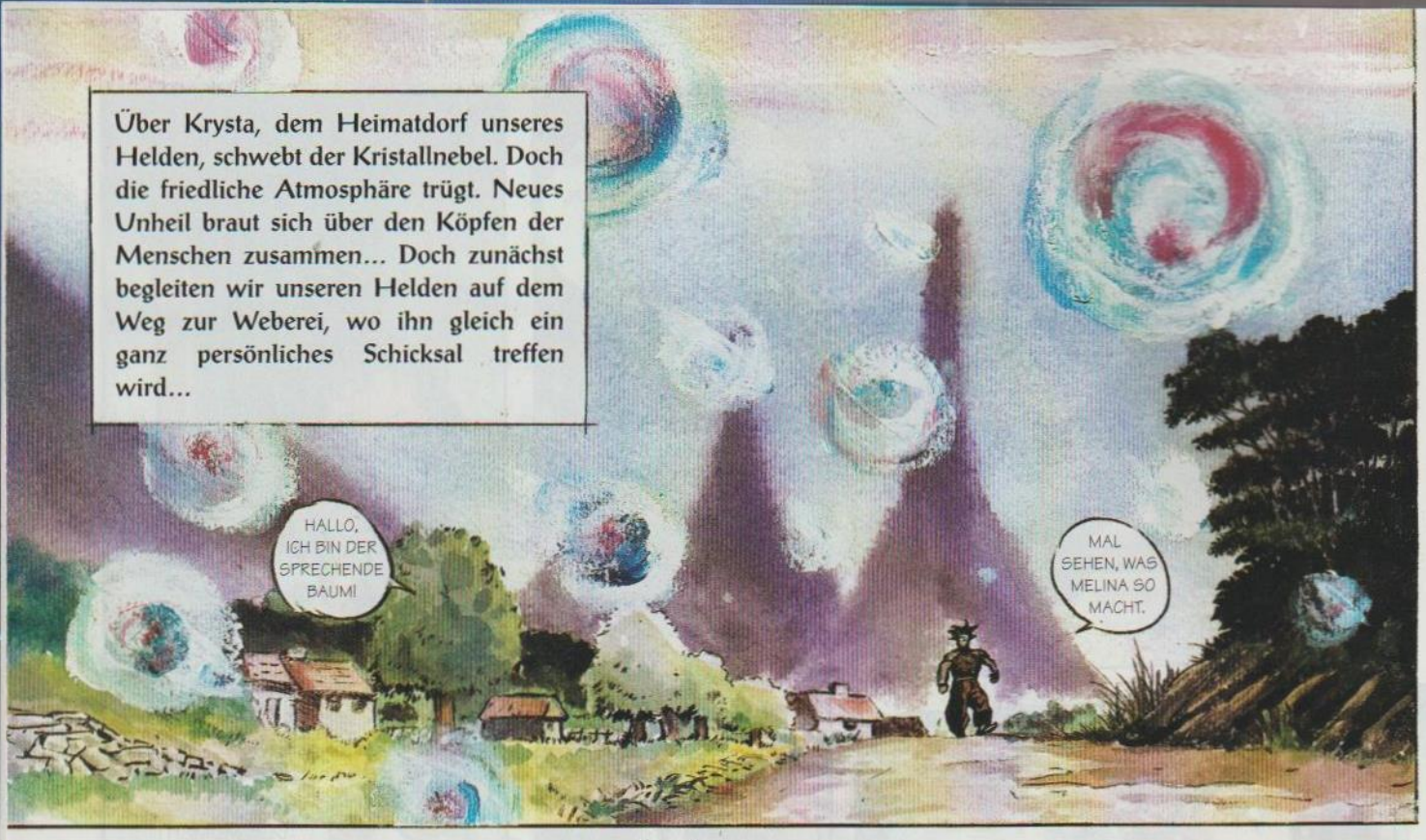
Artikel-Nr.: 800 810 3

Nintendo®

Vor langer Zeit, in den Tiefen des Universums. Der blaue Planet erwachte...
...und rasch entwickelte sich blühendes Leben.
Der Mensch begann, sich die Erde Untertan zu machen. Die Evolution schritt rasend schnell voran...
...und geriet schließlich außer Kontrolle. Es kam zum finalen Kampf zwischen Gut und Böse.
Die heftigste Schlacht aller Zeiten brachte den Planeten an den Rand des Untergangs.

Die Oberwelt versank in den Tiefen der Meere. Das Böse wurde in der Unterwelt durch den Kristallnebel versiegelt. Doch die dunkle Seite der Macht wollte die Weltherrschaft an sich reissen. Dazu benötigte sie die Hilfe des einzigen Menschen, der ausserhalb des Rings des Schicksals stand. Der unwissende Held wurde zur Marionette des Bösen...

DIE LANGWEILEN MICH MIT IHREM QUATSCH. ALLES, WAS MICH INTERESSIERT, STECKT HINTER DIESER BLAUEN TÜR!
ICH WÜSSTE FÜR MEIN LEBEN GERN, WAS SICH DAHINTER VERBIRGT.
WAS KANN ES NUR SEIN?
DER MOMENT IST GEKOMMEN. ICH WERDE DER ERSTE SEIN, DER DIE TÜR ÖFFNET. ICH BIN SO GESPANNT!
WILLST DU WOHL DEINE FINGER VON DIESER TÜR LASSEN! WIE OFT HABE ICH DICH DAVOR GEWARNT?
ÄCHZ!
VERSCHWINDE! UND LASS DICH HIER JA NIE WIEDER BLICKEN!
NIE WIEDER WIRST DU DICH DER BLAUEN TÜR AUCH NUR NÄHERN, FRECHER BURSCHE! DU HAST WIRKLICH NUR UNFUG IM KOPF!
ABER ICH WOLLTE DOCH NUR...


Über Krysta, dem Heimatdorf unseres Helden, schwebt der Kristallnebel. Doch die friedliche Atmosphäre trügt. Neues Unheil braut sich über den Köpfen der Menschen zusammen... Doch zunächst begleiten wir unseren Helden auf dem Weg zur Weberei, wo ihn gleich ein ganz persönliches Schicksal treffen wird...
HALLO, ICH BIN DER SPRECHENDE BAUM!
MAL SEHEN, WAS MELINA SO MACHT.

HALLO, LUSTIGER FISCHER! DU SITZT JA IMMER NOCH HIER!
JA, DIE FISCHE BEISSEN WIRKLICH GUT IN DIESEM SOMMER!

LALALA-LALA...
LOLO-LO...

ZONG!
WAS FÄLLT DIR EIN, DIE ARMEN HÜHNER DURCH DIE GANZE WEBEREI ZU SCHEUCHEN?!
NUN JA... ÄH... ICH DACHTE...

Sichtlich erregt kehrt unser Held in das Haus zurück, in dem sich auch die ominöse blaue Tür befindet. Dort haben sich schon einige seiner Freunde versammelt...

Unser wütender Held nimmt seine gesamte Kraft zusammen und donnert den Krug mit voller Wucht gegen die blaue Tür...

Unser Held täuscht sich gewaltig. Das ist kein Keller wie jeder andere...

Nun, der Weise hatte unseren Helden nicht umsonst davor gewarnt, den Keller zu betreten. Denn der Truhe entströmt nicht nur der rosafarbene Freund, den wir ab jetzt schlicht „Fluffy" nennen wollen! Nein, durch das Öffnen der Truhe verbreitet sich auch rasend schnell ein Fluch, der alle Dorfbewohner zu Eis erstarren läßt.

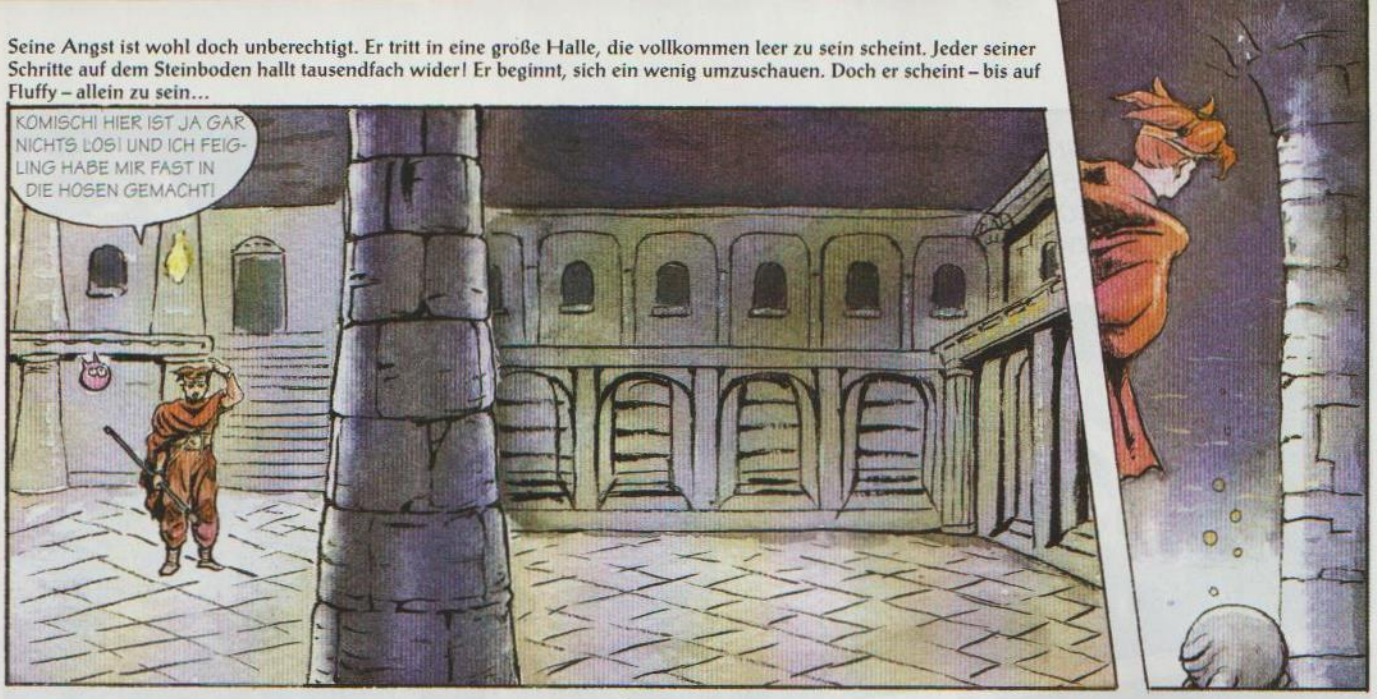
Unserem Held bleibt keine andere Wahl! Ohne sich noch einmal umzudrehen, verläßt er sein geliebtes Heimatdorf Krysta. Er zieht aus, um das auszuführen, was der Weise ihm aufgetragen hat.

Tief in seinem Herzen spürt er den Schmerz... Er kann den Anblick der zu Eis erstarrten Melina einfach nicht aus seinem Kopf verjagen. Doch das gibt ihm die Kraft, die er so dringend benötigt, um die kommenden Abenteuer zu bestehen!

Drohend baut sich in der Ferne der erste Turm vor unserem Helden auf. Ein Schauer jagt ihm über den Rücken. Doch zum Umkehren ist es jetzt zu spät. Fest entschlossen schreitet er voran.

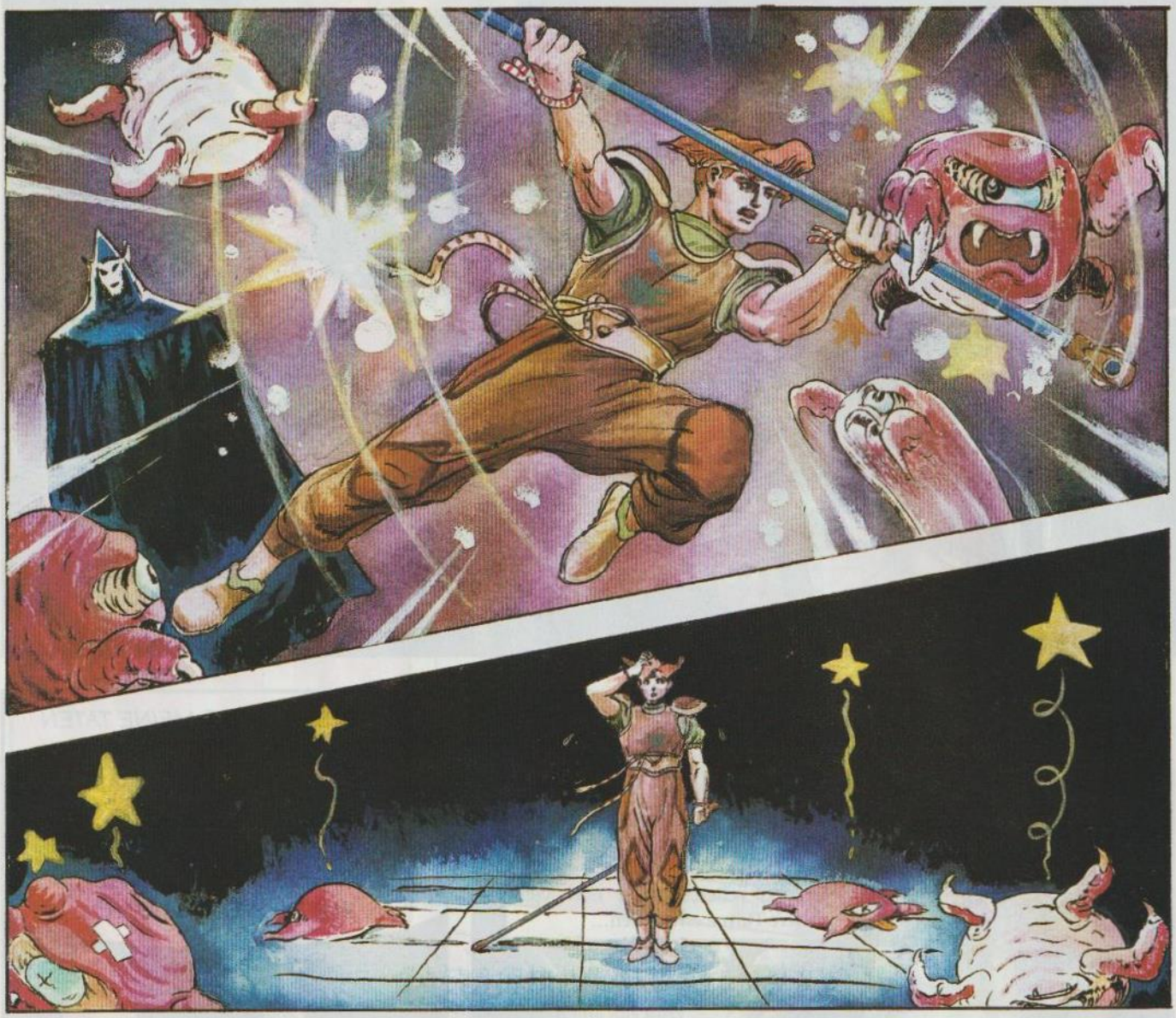
Langsam bricht die Nacht herein...
SO EINEN RIESIG HOHEN TURM HABE ICH JA NOCH NIE GESEHEN! WAS MICH IN SEINEM INNEREN WOHL ERWARTET?
IST DENN HIER NIEMAND? LASST MICH HEREIN ODER ICH ZERSCHMETTERE DIE TÜR!
PENG! BUMM!
KRACH! DENGEL!
IST JA SCHON GUT! MUSST DU GLEICH SO DRAUFHAUEN? UND HAST DU DIR AUCH GUT ÜBERLEGT, OB DU WIRKLICH DIESEN TURM BETRETEN MÖCHTEST?
Das mulmige Gefühl in der Magengegend unseres Helden ist nicht unberechtigt! Doch er hat sich geschworen, auch diesen nächsten Schritt zu tun! Er verdrängt die Angst und tritt ein...
VON WEGEN ANGST VERDRÄNGEN! ALS OB DAS SO EINFACH WÄRE! MIR ZITTERN DIE KNIE!

Seine Angst ist wohl doch unberechtigt. Er tritt in eine große Halle, die vollkommen leer zu sein scheint. Jeder seiner Schritte auf dem Steinboden hallt tausendfach wider! Er beginnt, sich ein wenig umzuschauen. Doch er scheint – bis auf Fluffy – allein zu sein...



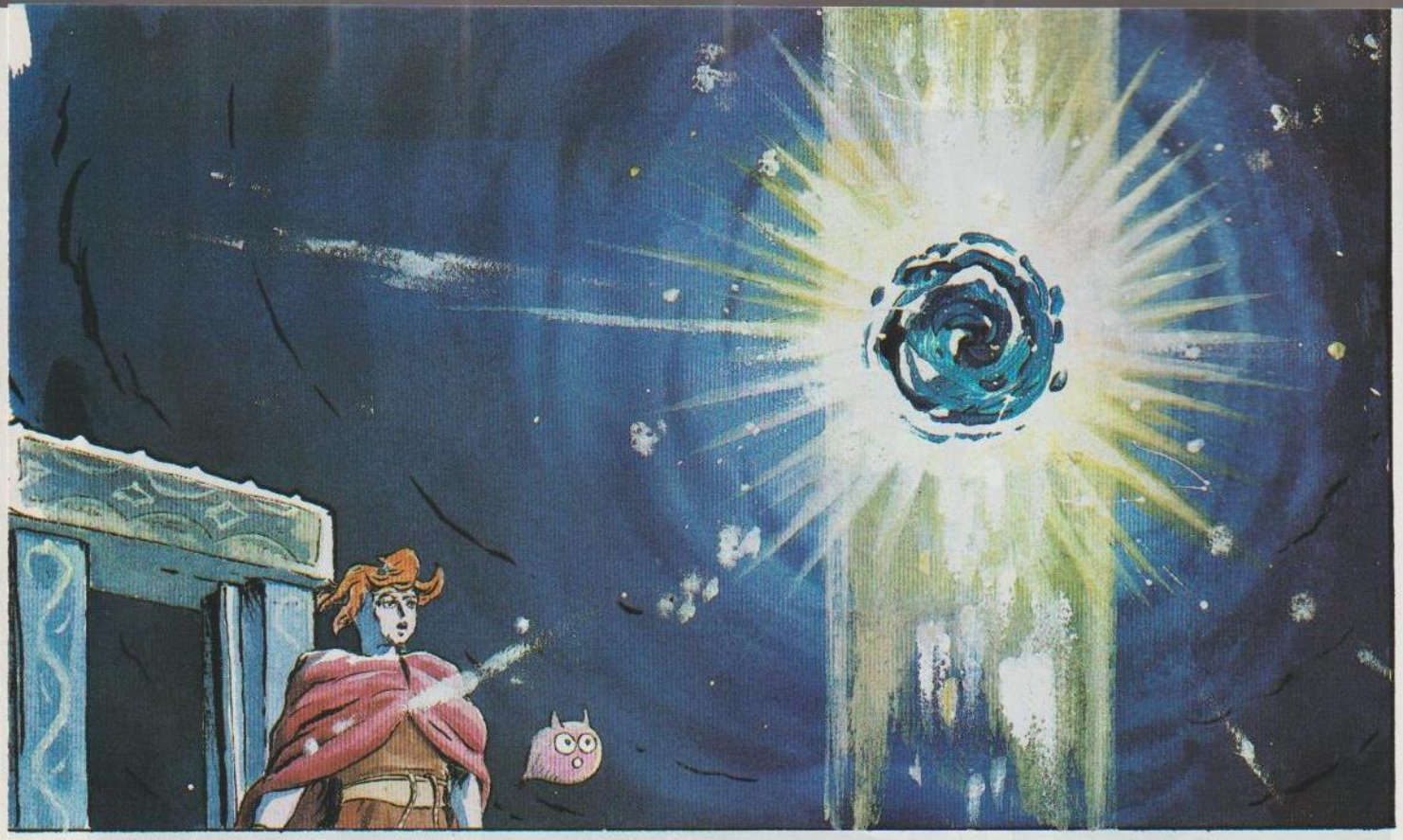
Er war also doch nicht ganz alleine, unser Held. Die erste Bekanntschaft, die er machte, war nur von kurzer Dauer. Mit einem Hieb hatte er den Gegner niedergestreckt. Doch es warten Feinde anderen Kalibers...

ICH DANKE DIR FÜR MEINE BEFREIUNG! DU HAST MICH ERLÖST! ICH WERDE EINEN DER DORFBEWOHNER WIEDER ZUM LEBEN ERWECKEN!
DAS HELLE LICHT WAR EINE DER BEFREITEN SEELEN! MIR IST SCHWINDLIG!
WÜRG!
!
DER EINZIGE WEG NACH OBEN SCHEINT DURCH DIESES ZERBROCHENE FENSTER ZU FÜHREN!
JETZT BEEIL DICH SCHON. DIE ZEIT IST KNAPP!
DU HAST ES GUT, DU KANNST FLIEGEN!
WILLKOMMEN! DEINE ERSTE PRÜFUNG HAST DU JA SCHON BESTANDEN. DOCH DAS WAR NUR DER AUFTAKT! DEIN ENDE NAHT!
ICH FÜRCHTE MICH NICHT VOR LEEREN WORTEN! ICH BIN EIN TAPFERER KÄMPFER!
DAS WERDEN WIR JA GLEICH SEHEN! JETZT WERDEN MEINEN LEEREN WORTEN – WIE DU SAGST – TATEN FOLGEN. STÜRZT EUCH AUF IHN! ER HAT ES NICHT VERDIENT, ZU ÜBERLEBEN!



DU BIST STÄRKER, ALS ICH DACHTE! IRGENDETWAS VERLEIHT DIR BESONDERE KRAFT! DOCH DEIN WEG IST NOCH WEIT! FREUE DICH NICHT ZU FRÜH! DIR STEHT NOCH MANCHER HARTE KAMPF BEVOR!

DIESES LICHT!!! WAS SOLL ES NUR BEDEUTEN???



Unser Held hat seine Aufgabe mit Bravour gemeistert. Er hat den ersten Turm bezwungen und damit einen Kontinent wieder zum Leben erweckt. Die Seelen sind befreit! Doch um auch die anderen Kontinente zu retten, muß er noch vier weitere Türme erforschen...

ICH SPÜRE, DASS MEINE TATEN ETWAS BEWIRKEN! DIE SEELEN DER VERSTORBENEN WAREN IN DEN TÜRMEN VERSIEGELT. DOCH JETZT IST DER BANN GEBROCHEN. ICH MUSS SEHEN, WIE ES MELINA GEHT!

ÄCHZ! WAS WAR DENN LOS? ICH KANN MICH KAUM BEWEGEN!
ICH KOMME MIR VOR, ALS HÄTTE ICH MICH WOCHENLANG NICHT VON DER STELLE BEWEGT!
STÖHN!

MELINA!!! ICH BIN SO FROH, DICH ZU SEHEN! GEHT ES DIR GUT?
JA SCHON, DOCH WAS WAR GESCHEHEN? ICH KANN MICH AN NICHTS MEHR ERINNERN. WAS HAST DU MIT MIR GEMACHT?

Ach, wie ist das Leben schön! Sie haben Melina aus ihrer Erstarrung befreit! Schon sind sie auf dem Weg, um den nächsten Turm ein wenig genauer unter die Lupe zu nehmen. Sie sprühen vor Tatendrang!
HOLERÖ UND HOLLERA! FLUFFY FÜHLT SICH WUNDERBAR!

Dieser erste Erfolg hat bei unserem Helden ungeahnte Kraftreserven freigesetzt! Wie ein Besessener kämpft er sich von Sieg zu Sieg. Ein Kontinent nach dem anderen kehrt an seinen ursprünglichen Platz zurück. Fluffy kommt aus dem Staunen gar nicht mehr heraus!

Fluffy sehnt sich nach einer Feuerpause...
SO LANGSAM GEHT MIR DIESE GANZE KÄMPFEREI AUF DIE NERVEN. ICH BIN AUCH NOCH DA!
ICH WERDE AUCH DIESEN BANN BRECHEN UND DEN LETZTEN DER FÜNF TÜRME BEZWINGEN. NICHTS UND NIEMAND KANN MICH AUFHALTEN! ICH BIN ZU STARK!
Hmmm... so stark ist unser Held wohl doch nicht! Der Wächter des fünften Turms wirft ihn im hohen Bogen heraus. Erste Selbstzweifel kommen auf...
WORAN KANN ES NUR LIEGEN? ICH BIN DOCH SONST OHNE PROBLEME IN JEDEN TURM HINEINGELANGT? IST MEINE KRAFT AM ENDE?
GRÜBLE NICHT! ICH HELFE DIR!
DIESER UMHANG WIRD DICH VOR DEN BÖSEN STRAHLEN SCHÜTZEN! ICH HABE GEBETET, WÄHREND ICH IHN FÜR DICH WEBTE! VERTRAUE AUF SEINE KRAFT!
ER IST AUS DEM KRISTALLFADEN GEWOBEN. GLAUBE MIR, DIESER UMHANG WIRD DIR EINE GROSSE HILFE SEIN. ZIEHE IHN SOFORT AN!
NA, DANN KANN DOCH EIGENTLICH NICHTS MEHR SCHIEF-GEHEN!
DAS WILL ICH WOHL MEINEN. AUF ZUM FÜNFTEN TURM, FLUFFY!

Das Leben in Krysta geht wieder seinen normalen Gang. Die Menschen gehen ihrer täglichen Beschäftigung nach. Der „eisige" Zwischenfall scheint fast vergessen... Doch das Abenteuer unseres Helden hat gerade erst begonnen!

ODER IST DA UNTEN EIN GEHEIMER MILITÄRSTÜTZPUNKT? SO WIE IN DIESEN JAMES BOND-FILMEN! ICH WAR NOCH NIE AN DIESEM ORT! ERZÄHL MIR DOCH, WOHIN DIESER UNENDLICHE ABGRUND FÜHRT!
VULKAN? JAMES BOND? PAPPERLAPAPP! HÜTE DEINE ZUNGE! DU BEFINDEST DICH AN EINEM GEHEIMNISVOLLEN UND EHRWÜRDIGEN ORT. DIES IST DER WEG, DER IN DIE OBERWELT FÜHRT!

UND DU BIST DAZU AUSERKOREN, DIESEN WEG ZU GEHEN! ES IST DEINE BESTIMMUNG, DU KANNST DICH IHR NICHT ENTZIEHEN! SPRING IN DIE TIEFE, FÜR DICH GIBT ES KEIN ZURÜCK MEHR!
Kein Zurück mehr? Wie ein Blitz bohren sich diese Worte in seinen Schädel! Nie mehr sein geliebtes Heimatdorf sehen?

ICH KANN NICHT SPRINGEN! ICH MUSS MICH ZUMINDEST VON MELINA VERABSCHIEDEN! SIE IST ALLES, WAS ICH HABE! ICH WERDE ZU IHR GEHEN!

IST MELINA DA? ICH MUSS SIE UNBEDINGT SEHEN!
NUR KEINE HEKTIK. SIE IST IN IHREM ZIMMER.

ICH WILL DICH NICHT SEHEN. LASS MICH IN FRIEDEN!

ABER MELINA! BITTE LASS MICH HEREIN! ICH MUSS UNBEDINGT SOFORT MIT DIR SPRECHEN!
ICH KANN DIR NICHT IN DIE AUGEN SCHAUEN...
DEIN ANBLICK WÜRDE MIR DAS HERZ BRECHEN...

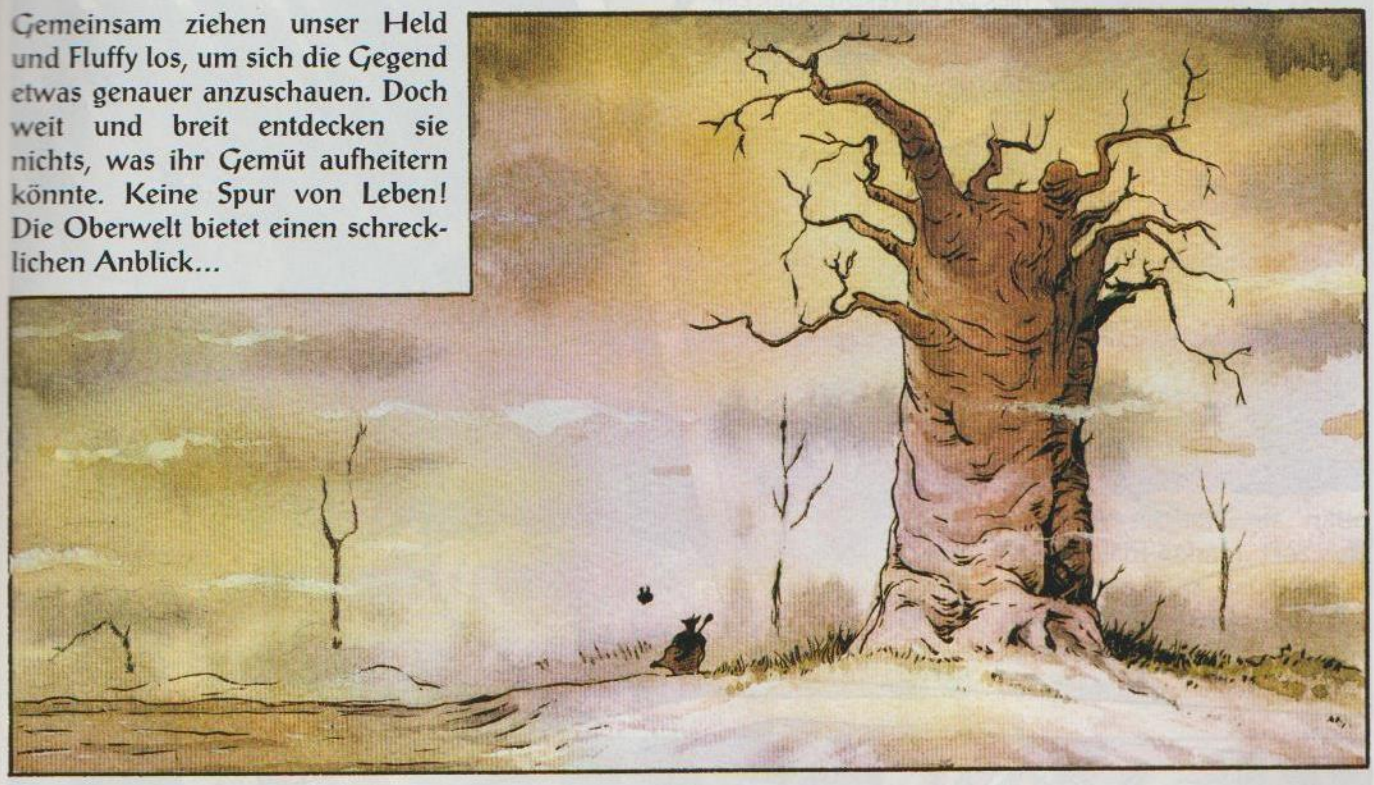
ICH SPÜRE, DASS ER FÜR IMMER VON MIR GEHEN WIRD. ICH KANN ES EINFACH NICHT VERSTEHEN. WARUM NUR? ER SCHEINT IM BANN EINER HÖHEREN MACHT ZU STEHEN. WARUM MUSS GERADE ER ES SEIN?
WENN ER DOCH BLOSS BEI MIR BLEIBEN KÖNNTE. ICH WERDE IHN NIE MEHR IN DIE ARME SCHLIESSEN. ABER ICH SPÜRE, DASS ICH IHN NICHT AUFHALTEN KANN. ICH BIN HILFLOS...

ICH BIN BEREIT, DEN WEG IN DIE OBERWELT ANZUTRETEN! ICH LASSE ALLES HINTER MIR UND STELLE MICH DER HERAUSFORDERUNG!

Er hat es also tatsächlich getan! Kein anderer Bewohner der Unterwelt hat je einen Fuß auf die Oberwelt gesetzt. Doch unser Held steht außerhalb des Rings des Schicksals und ist damit als einziger in der Lage, diesen beschwerlichen Weg zu gehen.

KEINE AHNUNG, WO OBEN UND UNTEN IST!
ICH BIN HART AUFGESCHLAGEN!
ICH HABE ES GESCHAFFT! ICH BIN DA! ICH BIN IN DER OBERWELT! ICH KOMME MIR VOR, WIE DER ERSTE MENSCH AUF DEM MOND!
APROPOS MOND! GENAUSO SIEHT ES HIER AUS! KEINE PFLANZEN, KEINE TIERE, NICHTS. WIE SOLL ES MIR BLOSS GELINGEN, DAS LEBEN IN DIESE ÖDNIS ZURÜCKZUBRINGEN? ICH BIN DOCH GANZ ALLEINE!
NA, ABER BITTE! SCHLIESSLICH BIN ICH JA AUCH NOCH DA!

Gemeinsam ziehen unser Held und Fluffy los, um sich die Gegend etwas genauer anzuschauen. Doch weit und breit entdecken sie nichts, was ihr Gemüt aufheitern könnte. Keine Spur von Leben! Die Oberwelt bietet einen schrecklichen Anblick...



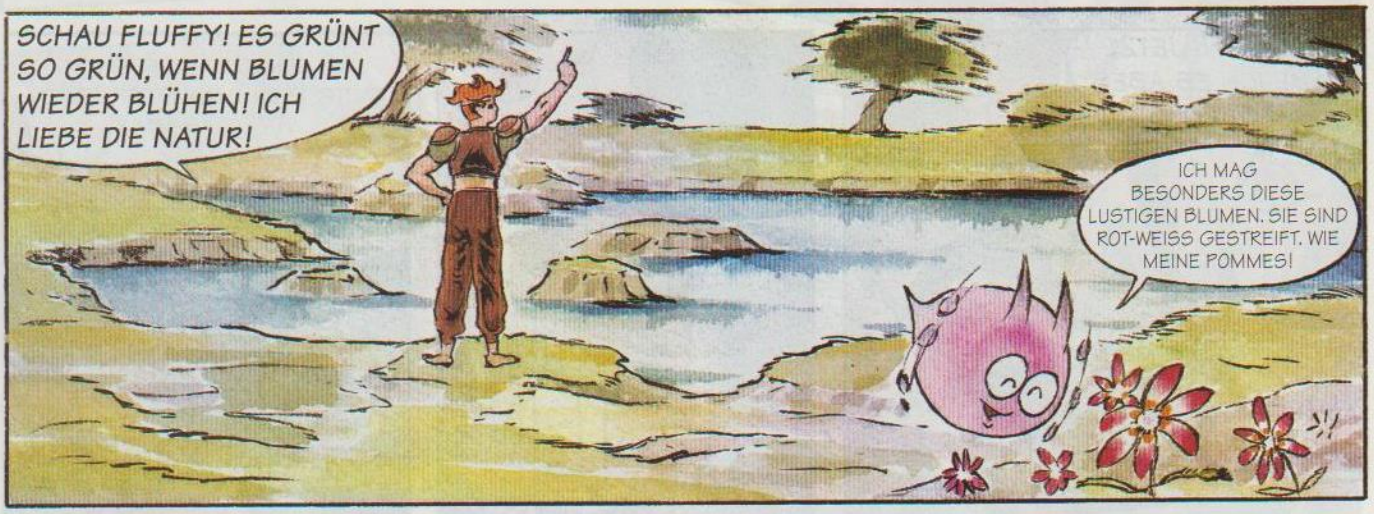
Tja, schön gesagt, lieber Sonnenbaum! Doch wie unser Held die Natur wieder zum Erblühen bringen soll, das hat er nicht gesagt! Gemeinsam mit Fluffy grübelt er darüber, was jetzt am besten zu tun sei...

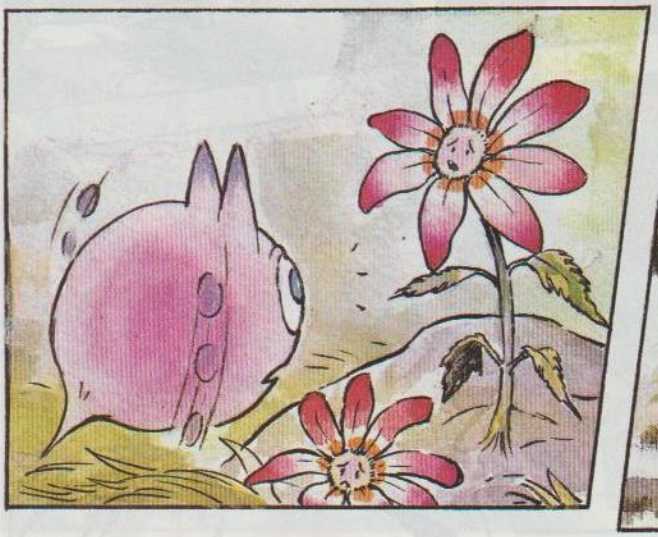
ICH GLAUBE, HIER IST EIN VERSTECKTER EINGANG. ER FÜHRT IN DAS INNERE DES SONNENBAUMS. ABER ES IST ZIEMLICH DUNKEL. ICH KANN NICHTS SEHEN!
DU HAST EIN GESPÜR FÜR DEN RICHTIGEN WEG. DOCH ICH FÜRCHTE, ES IST NOCH EIN WENIG ZU FRÜH, IHN JETZT SCHON ZU GEHEN!
ACH WAS! ICH HABE SCHON SO VIEL GESEHEN, MICH HAUT NICHTS MEHR UM! ICH SCHAUE MICH DA DRIN JETZT MAL UM.
DU SIEHST IRGENDWIE NICHT MEHR SO FRISCH AUS!
ICH HABE EIN KOMISCHES GEFÜHL!
MICH INTERESSIERT, WAS PASSIERT, WENN ICH DIESE TÜREN ÖFFNE.

Es sieht so aus, als hätte Fluffy Recht gehabt. Das entströmende Gas setzt unserem Helden mächtig zu. Eine Flucht läßt sich nicht vermeiden!

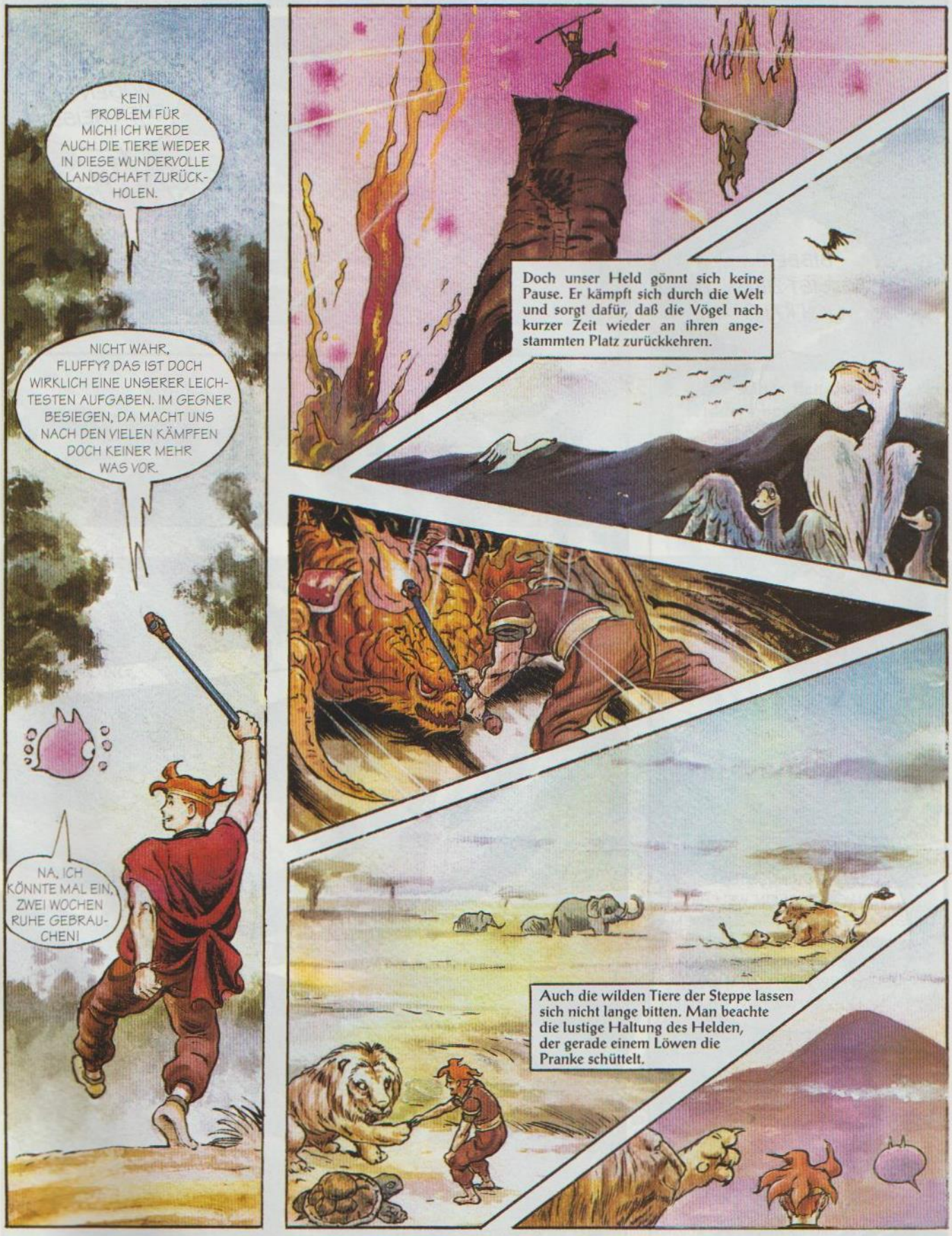
Die Blumen haben nicht zuviel versprochen! Diesmal ist unser Held in der Lage, der Gefahr zu trotzen. Er begibt sich erneut zum Sonnenbaum und erledigt alle Gegner in Windeseile.

ICH DANKE DIR! DU HAST MIR UND DEN ANDEREN PFLANZEN EINEN UNSCHÄTZBAREN DIENST ERWIESEN! DU BIST EIN TAPFERER HELD!
JA UND ICH?? HAT MICH DENN KEINER MEHR LIEB?


SCHAU FLUFFY! ES GRÜNT SO GRÜN, WENN BLUMEN WIEDER BLÜHEN! ICH LIEBE DIE NATUR!
ICH MAG BESONDERS DIESE LUSTIGEN BLUMEN. SIE SIND ROT-WEISS GESTREIFT. WIE MEINE POMMES!



DU HAST DEINE AUFGABE NOCH NICHT GANZ ERFÜLLT, TAPFERER KRIEGER. BISLANG SIND NUR DIE PFLANZEN ZURÜCK GEKEHRT...
DOCH WAS IST DIE NATUR OHNE TIERE? HIER FLOGEN VÖGEL, BUNTE SCHMETTERLINGE UND WILDE TIERE STREIFTEN DURCH DIE WÄLDER...


KEIN PROBLEM FÜR MICH! ICH WERDE AUCH DIE TIERE WIEDER IN DIESE WUNDERVOLLE LANDSCHAFT ZURÜCK-HOLEN.
NICHT WAHR, FLUFFY? DAS IST DOCH WIRKLICH EINE UNSERER LEICHTESTEN AUFGABEN. IM GEGNER BESIEGEN, DA MACHT UNS NACH DEN VIELEN KÄMPFEN DOCH KEINER MEHR WAS VOR.
NA, ICH KÖNNTE MAL EIN, ZWEI WOCHEN RUHE GEBRAUCHEN!
Doch unser Held gönnt sich keine Pause. Er kämpft sich durch die Welt und sorgt dafür, daß die Vögel nach kurzer Zeit wieder an ihren angestammten Platz zurückkehren.
Auch die wilden Tiere der Steppe lassen sich nicht lange bitten. Man beachte die lustige Haltung des Helden, der gerade einem Löwen die Pranke schüttelt.

Doch der Weg führt unseren Helden weiter. Aus der heißen Steppe mitten hinein in winterliche Schneelandschaften. Der eiskalte Wind weht und Freund Fluffy fühlt sich dabei sichtlich unwohl...

Nach seiner Rettung durch den Widder ohne Hörner erholt sich unser Held schnell. Schon blickt er einem besonders gefürchteten Gegner in die bösen Augen. Der Morphdämon trachtet ihm nach dem Leben.

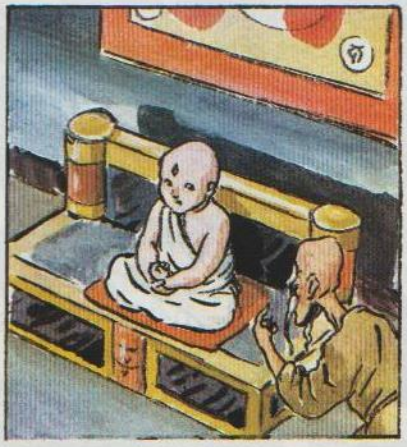
Doch unser Held hat in diesem Kampf seine letzten Reserven aufgebraucht. Er ist absolut am Ende seiner Kräfte.

SIEHST DU DIE LICHTER DER BEFREITEN SEELEN? DIE MENSCHEN KEHREN AUF DIE OBERWELT ZURÜCK! ICH KANN ES KAUM GLAUBEN!
DAS IST DAS SCHÖNSTE FEUERWERK, DAS ICH JE GESEHEN HABE. ICH BIN BEEINDRUCKT! WARUM BIST DU EIGENTLICH SO RUHIG? BIST DU EINGESCHNAPPT?
HEY! WAS IST LOS? DU WIRST MIR DOCH WOHL HIER NICHT SO EINFACH SCHLAPP MACHEN!
HUCH!
SCHAU MAL!
DA LIEGT WAS!
ER MACHT DIE AUGEN AUF! ER LEBT!
ER IST ZU SICH GEKOMMEN!

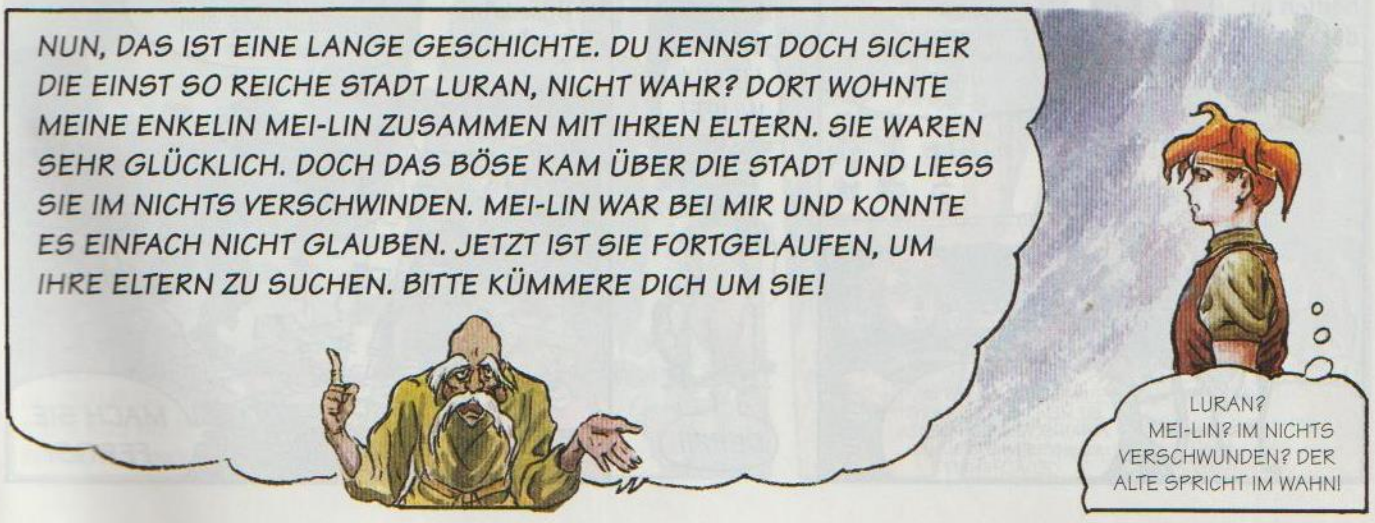
DU HAST VIELE TAGE UND NÄCHTE GESCHLAFEN. DU MUSST ZIEMLICH ERSCHÖPFT GEWESEN SEIN. WIR HABEN DICH GEPFLEGT.
MICH HAT KEINER GEPFLEGT!
DU SIEHST NOCH EIN WENIG MITGENOMMEN AUS. VIELLEICHT SOLLTEST DU DICH IN NÄCHSTER ZEIT EIN BISSCHEN SCHONEN!

DU STEHST VOR LORD KUMARI. ER IST UNSER SPIRITUELLER LEHRMEISTER. ER STEHT DEM KLOSTER VOR. UNTER SEINEN AUGEN LEBEN WIR ALLE IN FRIEDEN UND HARMONIE!
ES FREUT MICH, DICH KENNENZULERNEN. DOCH WIE KANN EIN JUNGER MENSCH WIE DU SOVIEL WEISHEIT AUSSTRAHLEN? ICH STEHE VOR EINEM RÄTSEL.

MACH DIR DARÜBER KEINE GEDANKEN. ICH WILL DIR LIEBER JEMANDEN VORSTELLEN, DER DRINGEND DEINER HILFE BEDARF.



DAS IST MA-JO! STÖRE DICH NICHT AN SEINEM GRINSEN, ER HAT EIN WICHTIGES ANLIEGEN!


NUN, DAS IST EINE LANGE GESCHICHTE. DU KENNST DOCH SICHER DIE EINST SO REICHE STADT LURAN, NICHT WAHR? DORT WOHNTE MEINE ENKELIN MEI-LIN ZUSAMMEN MIT IHREN ELTERN. SIE WAREN SEHR GLÜCKLICH. DOCH DAS BÖSE KAM ÜBER DIE STADT UND LIESS SIE IM NICHTS VERSCHWINDEN. MEI-LIN WAR BEI MIR UND KONNTE ES EINFACH NICHT GLAUBEN. JETZT IST SIE FORTGELAUFEN, UM IHRE ELTERN ZU SUCHEN. BITTE KÜMMERE DICH UM SIE!
LURAN? MEI-LIN? IM NICHTS VERSCHWUNDEN? DER ALTE SPRICHT IM WAHN!

ALSO, ICH WEISS NICHT, WAS DIESER ALTE MA-JO HATTE. IST DOCH ALLES IN BESTER ORDNUNG! IST DOCH ALLES O.K. MIT LURAN!
NUR DIE TEPPICHPREISE SIND SKANDALÖS!

Als unser Held der vermißten Mei-Lin gegenübertritt, bereitet sie ihm nicht gerade einen freundlichen Empfang. Wütend stürzt sie auf ihn los!

Sie schimpft und schreit, wie das wohl nur eine Frau kann! Unser Held beginnt sich mit der Frage zu beschäftigen, ob er sich im falschen Spiel befindet.
ÄÄH... ABER... ICH...
DU DARFST NICHT SO REDEN, MEINE LIEBE TOCHTER. HAST DU DENN DEINE GUTE KINDERSTUBE GANZ VERGESSEN? ICH BIN ENTTÄUSCHT VON DIR!
ENTSCHULDIGE, MUTTER! ES TUT MIR LEID!
MIR ZWAA TRINKE JETZT ERST MAL AANER!

Mitten in der Nacht...
ALSO, ICH HABE MICH SCHON BESSER GEFÜHLT! WAS IST DENN DAS ÜBERHAUPT FÜR EIN KRACH DA DRAUSSEN? DA KANN JA KEIN HELD SCHLAFEN!
ES HÖRT SICH WIE DEPPI AN. DEPPI IST MEI-LINS HUND. KEINE AHNUNG, WER SICH DIESEN KOMISCHEN NAMEN AUSGEDACHT HAT!

HEUL! WUFF!
DEPPI!

Böse Überraschung...
JETZT SCHLÄGT'S ABER DREIZEHN! DAS SIND ZOMBIES!
MACH SIE FERTIG!

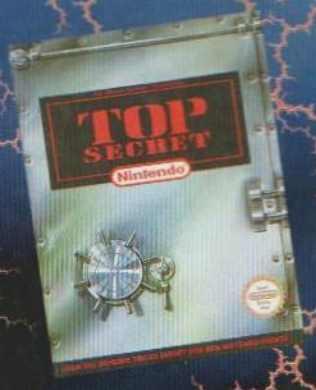
OH NEIN! DAS SIEHT GAR NICHT GUT AUS! SIE KOMMEN VON ALLEN SEITEN! KANNST DU NICHT IRGENDETWAS TUN?
IRGENDETWAS TUN! DU BIST GUT! EIGENTLICH WÄRST DU MAL AN DER REIHE, ETWAS ZU TUN!
DEN GANZEN TAG, ÄH, DIE GANZE NACHT FLATTERST DU UM MICH HERUM! NIMM DIR DOCH AUCH MAL EINEN GEGNER VOR. ES SIND GENUG FÜR ALLE DA!
SIEHST DU, HABEN WIR ES MAL WIEDER GESCHAFFT! ICH WUSSTE, DASS WIR SIE IN DIE FLUCHT SCHLAGEN!
IST JA GUT, DEPPI! WAS HAST DU DENN VOR? WOHIN WILLST DU MICH DENN LOCKEN? GIBT'S WAS BESONDERES?
JETZT HAB ICH ABER GENUG. NEHMT DAS!!!
WUFF!
DAS IST ABER EINE SELTSAME GESTALT. SIEHT AUS WIE EINE RITTERRÜSTUNG.
OH NEIN!
MEI-LIN!!!
DU HAST ALLES KAPUTTGEMACHT! ICH HABE NÄMLICH DIE FÄHIGKEIT, ILLUSIONEN ZU ERSCHAFFEN. SIE SIND FÜR ANDERE SICHTBAR. NUR SO KONNTE ICH ZUSAMMEN MIT MEINEN ELTERN SEIN...
DOCH DU HAST DIE ILLUSION ZERSTÖRT. DAFÜR WERDE ICH DICH IMMER HASSEN! ICH WILL DICH NIE WIEDER SEHEN! DU HAST MEIN LEBEN ZERSTÖRT!
ICH VERABSCHEUE DICH! NIE WIEDER WERDE ICH BEI MEINEN ELTERN SEIN! ALLES WEGEN DIR!

Ja, da hat unseren Helden sein Gefühl nicht getrogen. Auf ihn wartet eine Kraftprobe, die alle vorherigen erblassen läßt! Der böse Wissenschaftler Beruga stellt sich ihm in den Weg. Ein heftiger Kampf entflammt...

Doch damit ist die einzigartige TERRANIGMA-Story noch lange nicht vorbei. Auf unseren Helden und Fluffy, den wir mittlerweile so lieb gewonnen haben, warten noch viele weitere Abenteuer. Wenn Ihr wissen wollt, ob die Geschichte ein gutes Ende nimmt, dann holt Euch das actiongeladene Adventure für das Super Nintendo!

IHR HABT DIE MACHT!

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!



+

Top Secret Spieleberater **6 x Club Nintendo Magazin**

Das fantastische Club Nintendo Power Paket besteht aus dem „Offiziellen Top Secret Spieleberater" (tonnenweise geheime Tips & Tricks von den Nintendo Profis) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus). Das Club Nintendo Power Paket kostet DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit dem „Offiziellen Top Secret Spieleberater". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

PS: Wenn Ihr Euren Comic nicht zerschneiden wollt, übertragt einfach alle Angaben auf eine normale Postkarte und schickt sie uns zu!

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

JA! Ich bestelle das Club Nintendo Power Paket zum Preis von DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr). Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Paket:

Name / Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon-Nummer: _____

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von zehn Tagen widerrufen kann. Dazu genügt eine schriftliche Mitteilung an den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wahrung dieser Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

_____

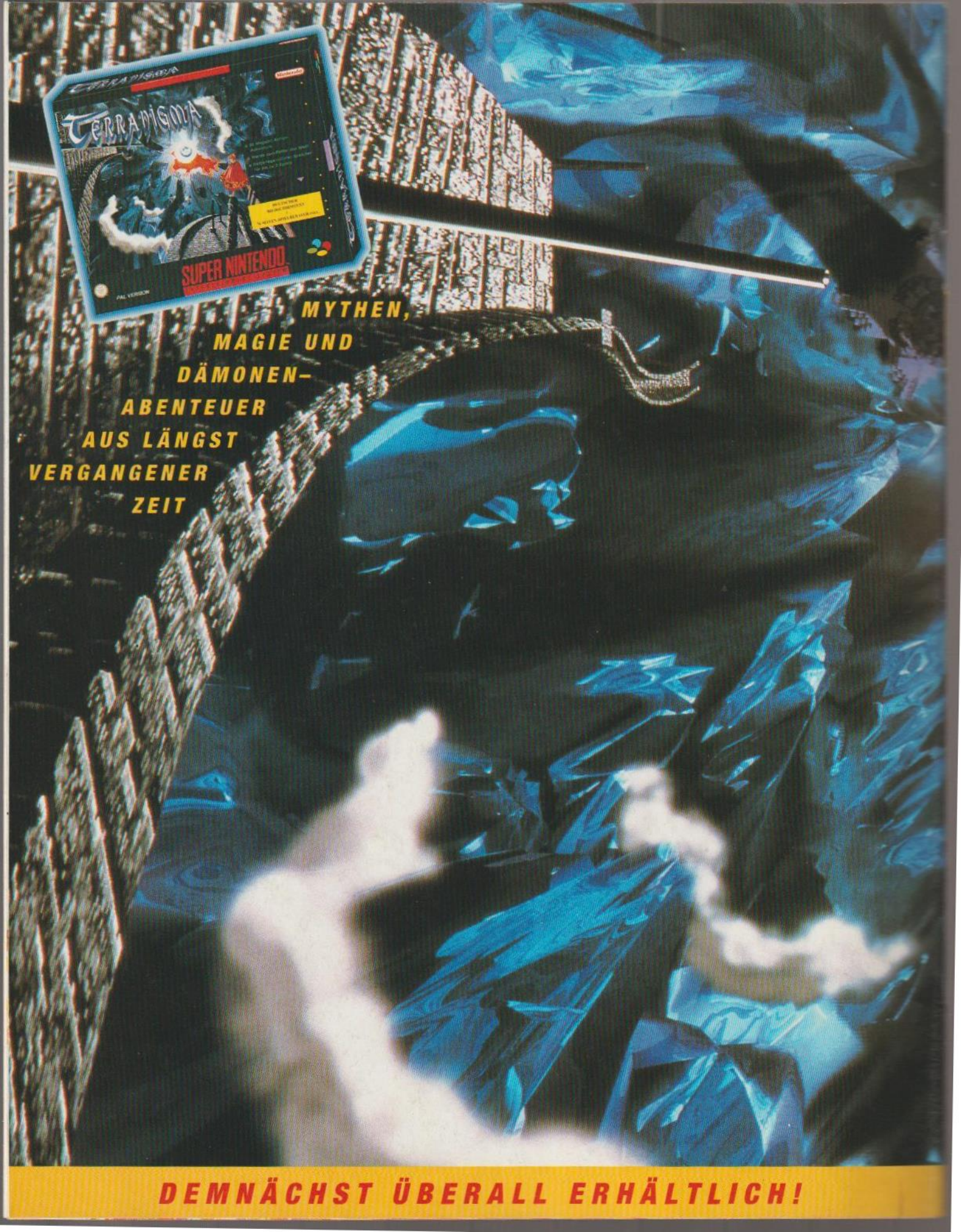
Datum Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Bitte ausreichend frankieren

Antwort

Club Nintendo
„Power Paket"
Nintendo Center
Postfach 15 01
D-63760 Großostheim


TERRAMIGMA
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
MYTHEN,
MAGIE UND
DÄMONEN–
ABENTEUER
AUS LÄNGST
VERGANGENER
ZEIT
DEMNÄCHST ÜBERALL ERHÄLTLICH!